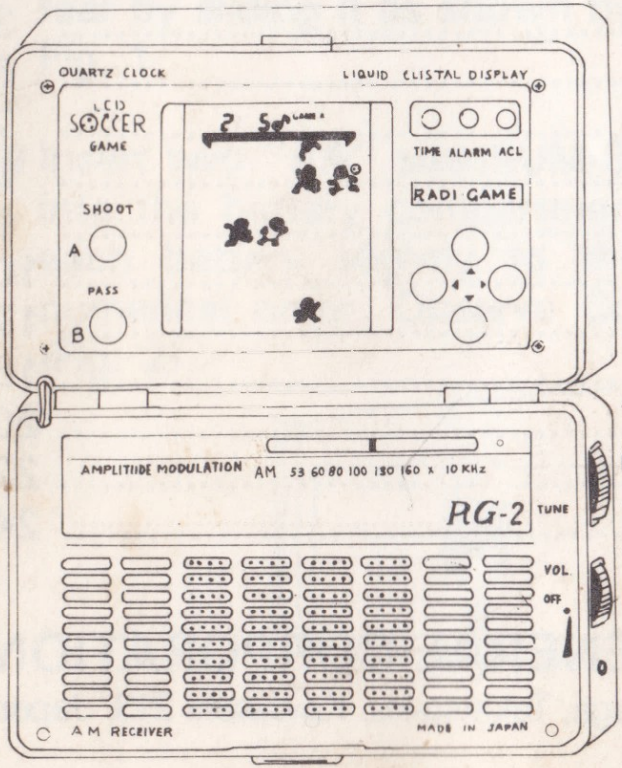
GENERAL

Soccer Game/Watch/ AM Radio



Operation Manual

RG-2

Printed in Japan

CONTENTS

BATTERY INSTALLATION 3
SPECIAL HANDLING INSTRUCTIONS 5
CONTROL FUNCTIONS 7
HOW TO PLAY THE GAME 9
    GAME CONCEPT 9
    PLAYING THE GAME 10
    SETTING THE GAME SOUND 17
SETTING THE TIME 18
SETTING THE ALARM 20
LISTENING TO THE RADIO 22
SPECIFICATIONS 24

GENERAL THE GENERAL CORPORATION
1116, Suenaga, Takatsu-ku, Kawasaki 213, Japan

BATTERY INSTALLATION

1) Open the battery compartment cover at the rear by sliding it as shown by the arrow in Fig. 1

2) Insert two "AA" size (SUM-3, R6) batteries into the battery compartment by pushing each battery slightly to the left in the numerical order. Observe Correct Polarity (Fig. 2)

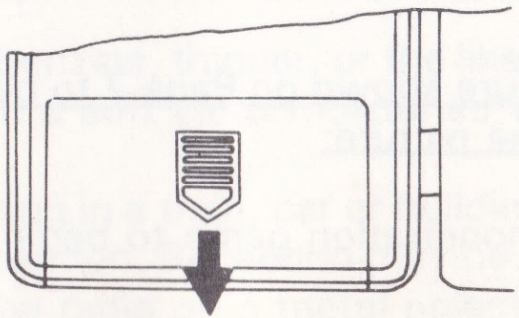


Fig. 1

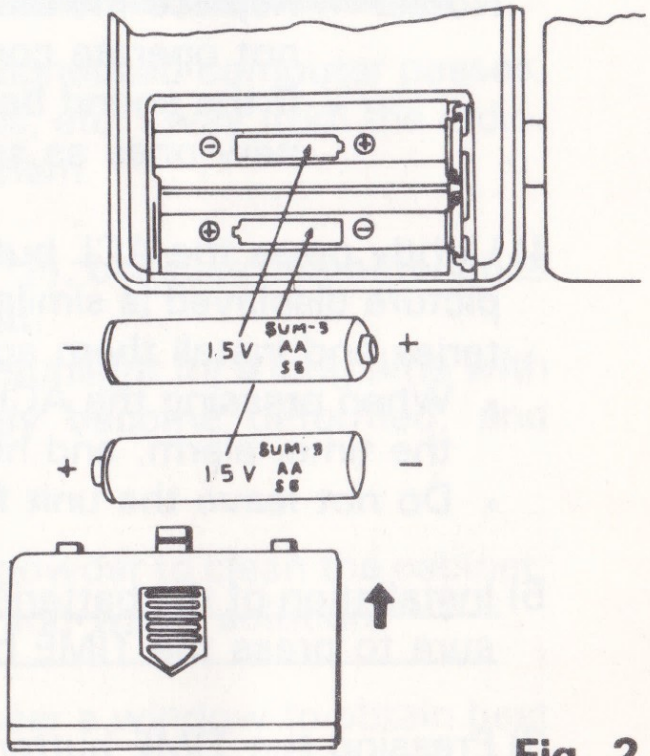


Fig. 2

3) Replace the battery compartment cover.
   Notes: * Replace the batteries if the game picture becomes faint or the unit does not operate correctly.
   * If the sound becomes lower and distorted, replace all the batteries with new ones as soon as possible.

4) Lightly press the ACL button using a finely pointed object and make sure that the picture displayed is similar to that shown on Page 7. If dissimilar, remove the batteries and install them again.
   * When pressing the ACL button or removing the batteries, the current settings of the time, alarm, and highest game score are reset.
   * Do not leave the unit for long periods with the ACL button left pressed down.

5) Installation of the batteries causes the picture shown on Page 7 to be displayed; be sure to press the TIME button to erase the picture.

6) Pressing the TIME button causes the demonstration game to begin.

SPECIAL HANDLING INSTRUCTIONS (HELPFUL HINTS)

* Since a strong magnet is used for the speaker, keep magnetized computer passes, tickets or personal credit cards, recorded tapes, watches, etc. away from the radio. The speaker magnet in the radio may do damage to them.

* Do not subject the set to temperatures over 60°C (140°F), because characteristics of the internal parts may be adversely affected by heat.
Especially, never leave the set in a car exposed to direct sunlight for a long time with all the doors and windows closed. The cabinet may become deformed, and deterioration of the performance may result.

* Do not use benzine, thinner, or the like, or any abrasive powder to clean the cabinet. Wipe it with a soft cloth moistened with a mild soap-and-water solution.

* When listening in a train, car or building, use the radio near a window to obtain best possible reception. Reception may be difficult in a tunnel or subway. Also note that operating the radio on a metal object may badly affect reception.

* If the set is not used for long, remove the batteries to prevent potential damage due to possible battery leakage.

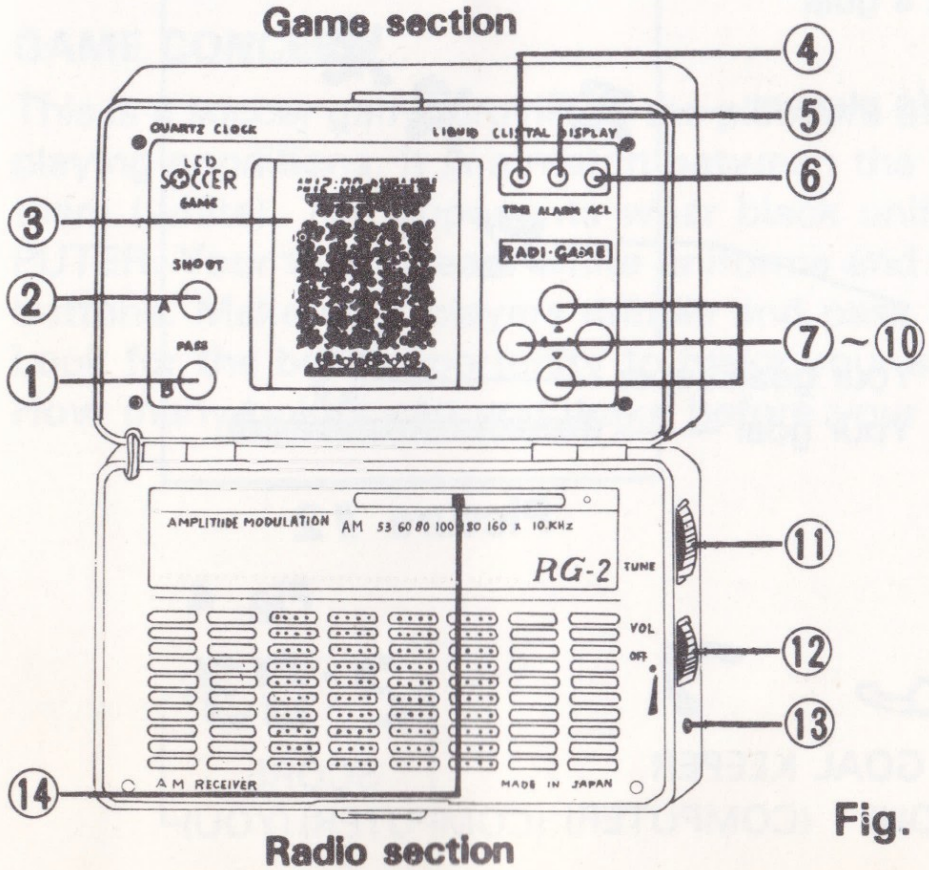
* Be sure not to remove batteries while using the unit. If they are removed from their compartment after installing them and setting the time, the time display will become distorted.

* Be sure to turn off the power to the radio while playing the game.

* Replace the batteries as soon as the sound becomes distorted or weak or the game picture becomes faint.

There are cases when the game picture (image) does not appear although the radio is working. This does not mean the game is broken. In such cases, install new batteries. (As the batteries wear down, the game cannot operate as quickly.)

CONTROL FUNCTIONS



① PASS/GAME B start button
② SHOOT/GAME A start button
③ Game picture (see Fig. 4)
④ TIME button
⑤ ALARM button
⑥ ACL button
⑦~⑩ MOVE/TIME setting buttons (UP/DOWN/LEFT/RIGHT)
⑪ TUNING control
⑫ ON-OFF/VOLUME control
⑬ EARPHONE jack
⑭ Dial pointer

Fig. 3

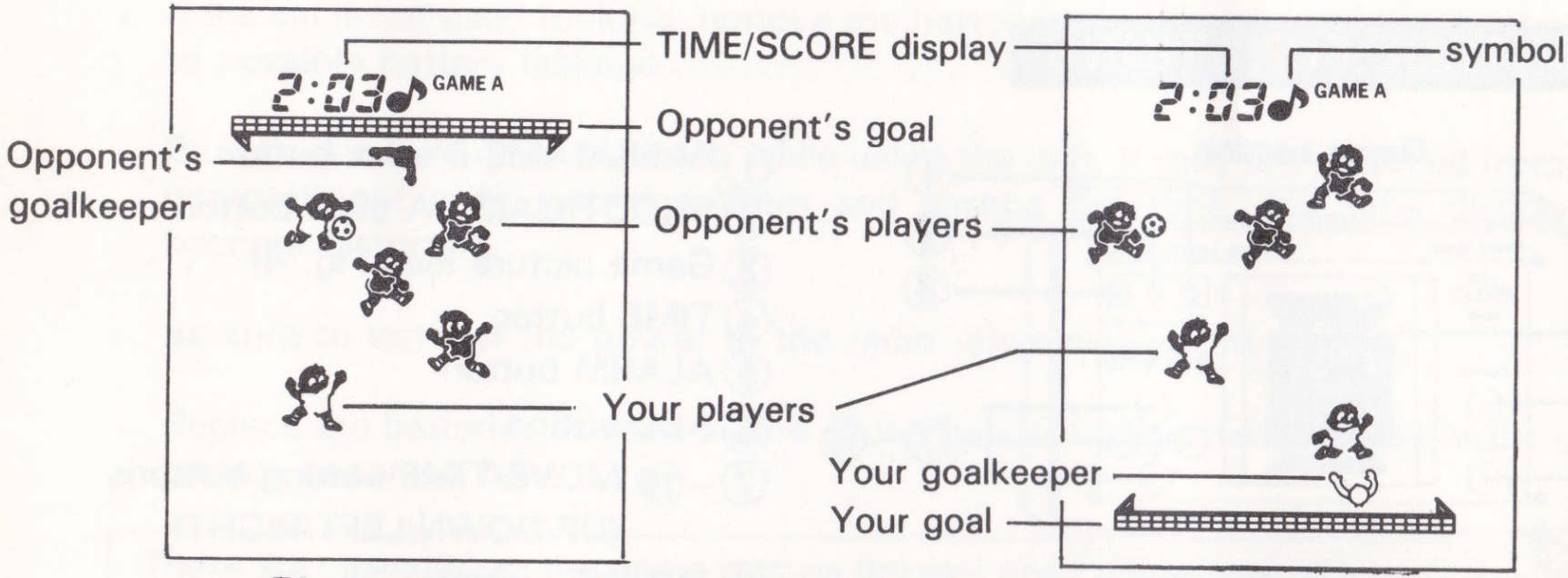
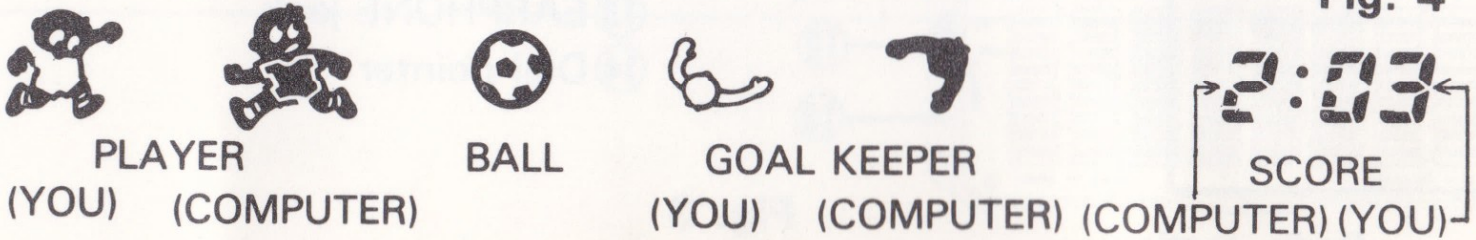

TIME/SCORE display
symbol
2:03
GAME A
Opponent's goal
Opponent's goalkeeper
Opponent's players
Your players
Your goalkeeper
Your goal
Picture #1
Picture #2

Fig. 4


2:03
PLAYER
(YOU)
(COMPUTER)
BALL
GOAL KEEPER
(YOU)
(COMPUTER)
SCORE
(COMPUTER)
(YOU)

HOW TO PLAY THE GAME

GAME CONCEPT

This is a soccer game providing the pleasure of both offense and defense under actual playing conditions. It is a match between the COMPUTER team (black) and the YOU team (white). The opponents wear black uniforms and play automatically by COMPUTER. Your team wears white uniforms and play according to how you operate the buttons. Make your players dribble and pass at the right moments!
Look for the best opportunity to make your shot!
How many points can you make before your opponent gets 3 points?

PLAYING THE GAME

1) Before starting the game, press the TIME button and the demonstration game will begin.
   * When the demonstration game is already being displayed or you want to play another game after completing a game, there is no need to press the TIME button.

2) Select either the SHOOT button (GAME A) or PASS button (GAME B), then press the selected button. When the current highest score is displayed under the "YOU" score display and there is a beeping sound, the game is ready for playing.
   * The speed of the game and the players' movements are different for GAME A and GAME B.
   * When the ♪ symbol is not displayed, there will be no game sound. (See page 17)

3) The players of the opposing COMPUTER team wear black uniforms and move automatically by computer. Your YOU team wears white uniforms and are moved by pressing the MOVE buttons.

4) As shown in Fig. 5, this game consists of two screen pictures: Picture # 1 and Picture # 2.

Picture # 1:
Opponent's goal is shown. Mainly for your team's offense.

Picture # 2:
Your goal is shown. Mainly for your team's defense.

* The game starts from Picture # 1. When an opposing player passes the halfway line holding the ball, the screen display changes to Picture # 2.
* When either an opposing player makes a goal or your player passes the halfway line holding the ball, the screen display changes to Picture # 1.

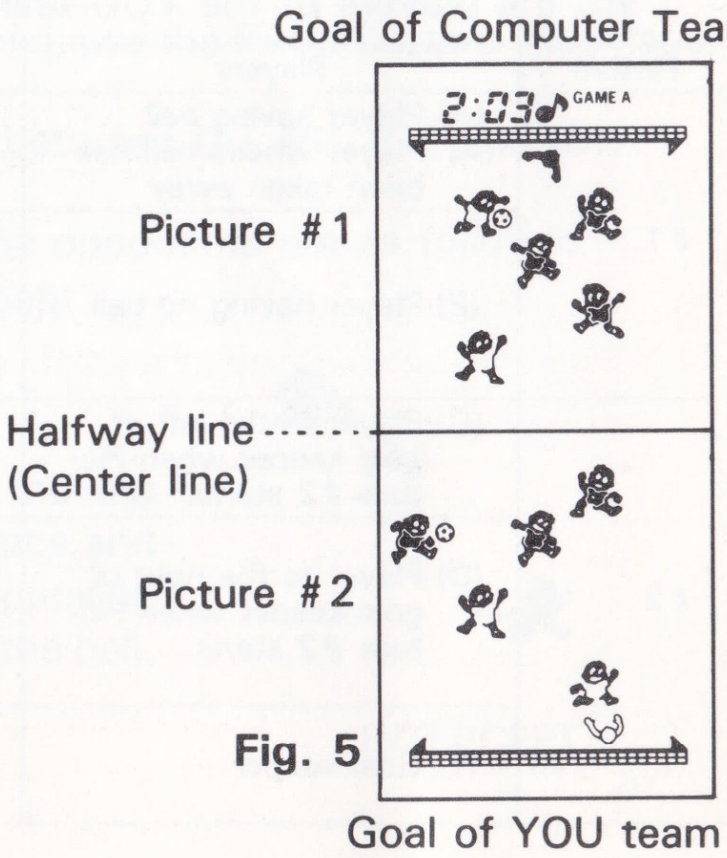


Fig. 5

5) Each time that one of the ▲ / ▼ / ◄ / ► (up/down/left/right) MOVE buttons is pressed, the players of the YOU team are moved as shown in the following table.

Picture	Players	GAME A	GAME B
#1	(A) Player having ball (A)' Player whose ball has been taken away	Player moves by 1 frame to the direction of pressed button.	
	(B) Player having no ball	But players move at random until the button is pressed. Player moves by 1 frame to the direction of pressed button.	Player cannot be moved.
#2	(C) Player to the left of goal keeper when Picture #2 starts.	Player moves by 1 frame to the direction of press button.	
	(D) Player to the right of goal keeper when Picture #2 starts.	Players move by 1 frame only when ◄ / ► button is pressed. But players move at random until the button is pressed.	Player cannot be moved.
	(E) Goal keeper	Player moves by 1 frame only when ◄ / ► button is pressed. But player cannot be moved when he has the ball.	

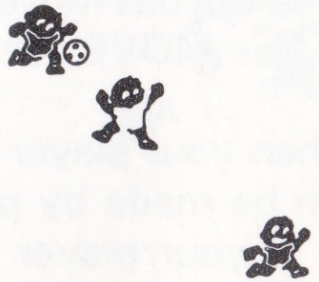
* In either case, players cannot be moved to the screen edges, inside the goal or in places where a player already exists.
* If the player holding the ball cannot be moved, use the PASS button. (See Page 14)
* Pay particular attention to the difference between (A), (B), (C), and (D).

6) The two methods for getting the ball from the opponents are as follows:

(1) Get the ball by moving your player to intercept a pass between opposing players. (INTERCEPT)

TACKLE

(2) Get the ball by moving your player to face and tackle the opposing player that has the ball. (TACKLE)



INTERCEPT

* The opposing players take the ball from your players by using the same methods.
* When the right to the ball is to be transferred, the ball will flicker.

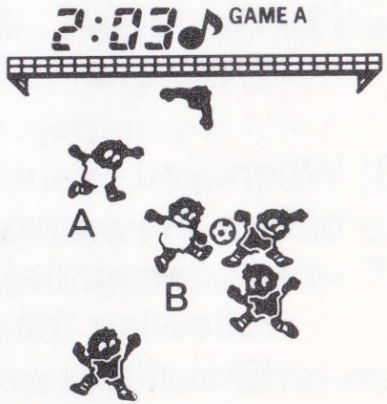
7) Pressing the PASS button enables your player to make a pass.
   * Passes cannot be made from Picture #1 into Picture #2 or from Picture #2 into Picture #1.
   * If the ball moves repeatedly between an opposing player and your player, press the MOVE button and continue playing.

8) When your player is directly in front of the opponent's goal with the ball, a shot can be made by pressing the SHOOT button.
   * If your player is at any other position, the ball does not move even if the SHOOT button is pressed.

9) When there is an offside player, the player at fault flickers along with the resulting beeping, the screen display changes, and your players take the defense.

Offside: If your player receives a pass from his team mate or plays aggresively when there are not two or more opposing players in front of him on the opposing side of the field at the moment the ball goes into play, that player is offside. (PENALTY)

[Example] If Player A makes a pass to Player B, Player A becomes offside and flickers.



10) When a goal is made, the ball changes sides and the screen display changes along with the beeping noise.
    * If your goalkeeper catches the ball, he will pass it to one of his team mates when you press the PASS button.

11) Each time you score a goal, your score increases by one point. The score for each team is totalled and displayed on the score display until the COMPUTER team gets 3 points.

12) The game is ended in the following cases and the current game score is displayed on the score display:
    (1) The COMPUTER team gets 3 points.
    (2) The YOU team gets 99 points.
    (3) The MOVE, PASS, and SHOOT buttons are not pressed for a period of about 2 minutes during game play.

13) When you want to play another game, the current game must be terminated before the second game can be played.
    * If a second game is not begun during the approximately two-minute period following the end of a game, the score display changes automatically into the time display.
    * If the TIME button is pressed during game play, the screen display changes into the demonstration game. If the score up to that moment of the game is the most recent best score, it is recorded into the computer memory.
    * If the ACL button or ALARM button is pressed during game play, the game will be terminated at mid-game so be sure not to touch these buttons while playing.

SETTING THE GAME SOUND

1) When setting the game sound, lightly press the ACL button with the tip of a finely pointed object and press the TIME button. If the ♪ symbol is displayed, the game sound will beep during game play.
   * The game sound will beep if the ♪ symbol is already being displayed, so there is no need to set the game sound.
   * The game sound does not beep during the demonstration game.

2) When resetting the game sound, lightly press the ALARM button with the tip of a finely pointed object and press the TIME button without setting the alarm. The game sound does not beep when the ♪ symbol has gone off.
   * If the ♪ symbol is already off, the game sound will not beep so there is no need to reset the game sound anew.
   * If the ACL button or ALARM button is pressed during game play, the game will be terminated at mid-game so be sure not to touch these buttons while playing.

SETTING THE TIME

1) Lightly press the ACL button with the tip of a finely pointed object so that the time display is 12:00.
   * Pressing the ACL button causes the current time and alarm time that had been set as well as the current highest score to be reset. The alarm time automatically becomes 12:00.

2) First, press the ▲ button and adjust the "hour" display. Next, press the ▼ button and adjust the "minute" display.
   * If both the ▲ and ▼ buttons are kept pressed down, the display will assume the "fast forward" mode.
   * When adjusting the "minute" display, the figures of the "hour" display do not increase, even if the button is kept pressed down.

3) The time is set using the above-mentioned procedures. After adjusting the time to a timecast or another form of standard time, press the TIME button to activate the

time function.

* Although A.M./P.M. can be displayed, please note that this digital clock is on a 12-hour system with no distinction between A.M. and P.M.

SETTING THE ALARM

1) Look at the time display and make sure that the current time is accurately displayed. If the time is inaccurate, set the time display to the correct time. (See Page 18)
   * If the TIME button is pressed during game play, the screen display changes to the demonstration game and the time is displayed.

2) Lightly press the ALARM button with the tip of a finely pointed object so that the display becomes 0:00.

3) First, press the ▲ button and adjust the "hour" display. Next, press the ▼ button and adjust the "minute" display.
   * Special instructions for setting the alarm time are similar to those described in the sub-sections of Step 2 in "SETTING THE TIME." (See Page 18)

4) The alarm is set using the above procedures and the ♪ symbol is always displayed. Press the TIME button and restore the display to the current time.

* The game sound will beep during game play if the symbol is displayed.

5) To confirm the alarm time, press the TIME button and keep it pressed down. The alarm time is displayed only while the TIME button is being pressed.

6) When the watch reaches the alarm time, the alarm sounds for about 40 to 50 seconds.
   * Press the TIME button to shut off the alarm while it is sounding.
   * The alarm does not sound during game play, even if the alarm time is reached.

7) To reset the alarm time, press the ALARM button. This causes the ♪ symbol to go off and the display to become 0:00. At that time, press the TIME button to restore the display to the current time.
   * The game sound does not beep when the ♪ symbol is off.
   * If the ACL button or ALARM button is pressed during game play, the game will be terminated at mid-game so be sure not to touch these buttons while playing.

LISTENING TO THE RADIO

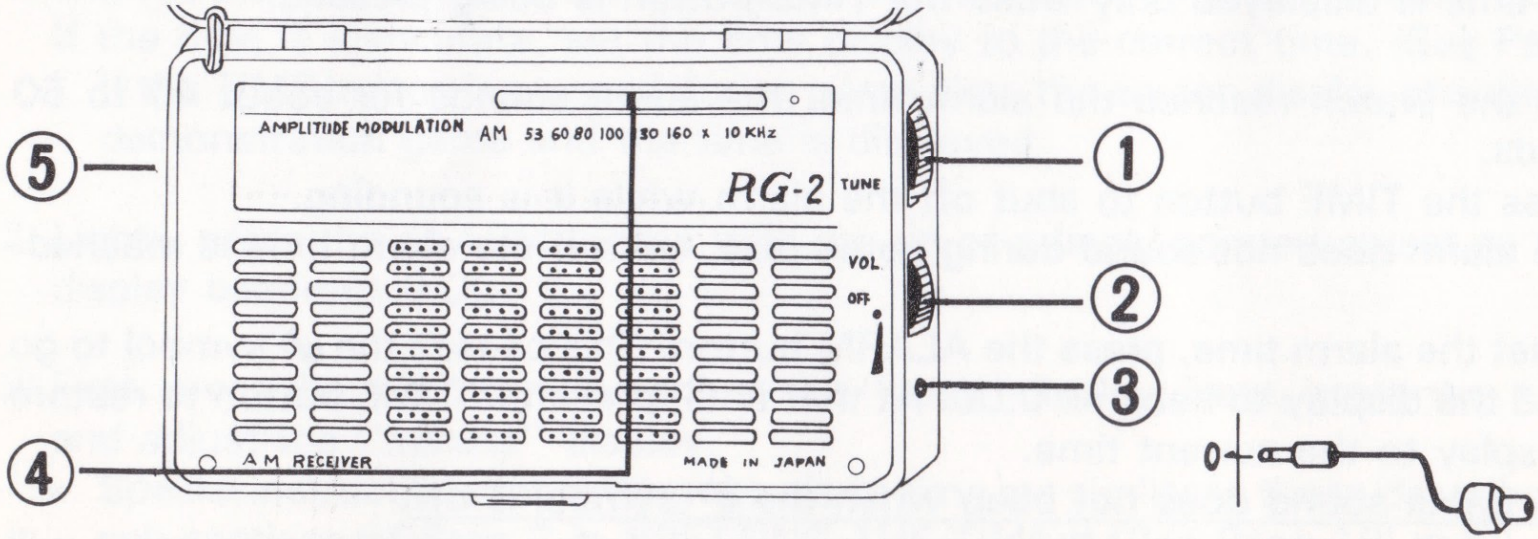


Fig. 6

①TUNING control
Tune in the desired station using this control.

②ON-OFF/VOLUME control
Turn clockwise to switch the radio on and to adjust the volume level.

③EARPHONE jack
When the earphone is plugged into this jack, the sound from the speaker is automatically switched off to permit listening by only the earphone.

④Dial pointer

SPECIFICATIONS

Power Supply	DC 3V Japan SUM-3 × 2/ IEC R6 × 2/ AA × 2
Frequency Range/IF	AM 530—1600 kHz/455 kHz
Output Power	Rated 200 mW, PMPO 400 mW
Speaker	4 cm Permanent Dynamic
Output Jack	Earphone (2.5 ϕ mm)
Game	Soccer Game A, Soccer Game B
Watch	
Alarm	
Semiconductor	Radio 2 IC's Game/Watch 1 LSI
Dimension	125 mm (W) × 75 mm (H) × 34 mm (D)
Weight	200 g
Accessories	Earphone × 1

المواصفات

مصدر الطاقة الكهربائية ... كهرباء مستمر ٣ فولت ، باستعمال بطاريتين حسب النحو التالى :
اليابان < بطاريات نوع SUM-3 > < بطاريات نوع IEC R6 > امريكا
< بطاريات نوع AA >

نطاق الدبدبات / .... الموجات المحلية . ٥٣٠ كيلوهرتز ـ ١٦٠٠ كيلوهرتز/٤٤٥ كيلوهرتز

القدرة السمعية الفعلية .... المحددة : ٢٠٠ ميلي وات
PMPO : ٤٠٠ ميلي وات

السماعة ..... مجهار ديناميكى قطره ٤ سم

فتحات التوصيلات ..... فتحة لتوصيل سماعة الادن (قطر ٢ر٥ مم)

لعبة كرة القدم ..... الشوط الاول (A) الشوط الثاني (B)
ساعة
منبه

شبه الموصلات ..... الراديو ٢ دوائر كهربية مكتملة ،
ساعة لعبة كرة القدم : عدد ١ صمام الكترونيك

المقاس ..... ١٢ر٥ العرض × ٧ر٥ (الارتفاع) × ٣ر٤ (الثخانة) سم

الوزن ..... ٢٠٠ جرام

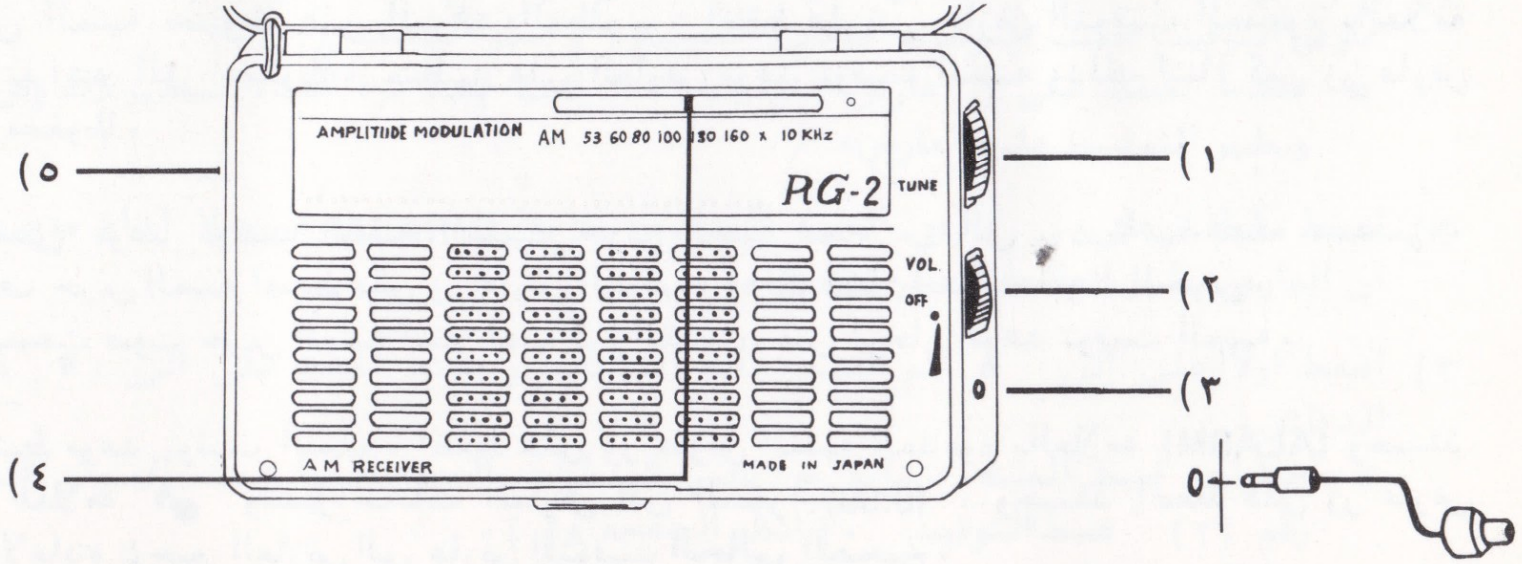
الملحقات ..... سماعة ادن (عدد ١)

١) صابط المحطات الاداعيه
استعمل هدا الصابط لصبط الراديو على المحطة الاداعية **المطلوبة.**

٢) صابط حهاره الصوت ومفتاح التشعيل وإيقاف التشعيل.
دوّر هدا الصابط التحكمى فى اتحاه حركة دوران عقارب الساعه لتوصيل الطاقة الكهربائية الى الراديو ثم عدل الحهاره الصوتية حسب مزاحك فى الاستماع مستعملا هدا الصابط.

٣) فتحه توصيل سماعة الادن
عند توصيل مقبس سماعه الادن الى هده الفتحة، لن يبث الصوت من سماعه الحهار بل سيبث من سماعه الادن وحينئد ستستمع الى الصوت من حلال سماعة الادن فقط.

٤) مؤشر المحطات


AMPLITIIDE MODULATION AM 53 60 80 100 130 160 x 10 KHz
RG-2
TUNE
VOL.
OFF
AM RECEIVER
MADE IN JAPAN
(١)
(٢)
(٣)
(٤)
(٥)

شكل (٦)

• سيبث حرس اداه التنبيه الى لعبه كره القدم بصوت " بيب .. بيب ". ودلك اثناء لعب كره القدم شريطه أن تكون العلامه ♪ ظاهره على العارض.

٥) لتأكد ان المنبه مضبوطا على الموعد المطلوب، اضغط على زر عارض التوقيت المدموغ بالعلامه **(TIME)** ثم دع الزر مضغوطا. سيظهر على العارض موعد توقيت المنبه ودلك اثناء كون زر عارض التوقيت مضغوطا.

٦) عندما يحين موعد توقيت المنبه، سيبث حرس المنبه لمده ٤٠ الى ٥٠ ثانيه بصفه مستمره.
• لايقاف حرس المنبه اضغط على زر عارض التوقيت ودلك اثناء انبعاث صوت الحرس.
• لن يبعث صوت حرس المنبه اثناء لعب كره القدم، حتى لو حان موعد توقيت المنبه.

٧) لاعاده ضبط موعد توقيت المنبه، اضغط على زر عارض المنبه المدموغ بالعلامه **(ALARM)** وحينئذ ستختفي العلامه ♪ وتشير حانات العارض الى الصفر **(0:00)**، وحينئذ اضغط على زر عارض التوقيت لاعاده ترجيع العارض الى عارض التوقيت **الحالي** الصحيح.
• لن يبعث حرس لعبه كره القدم (بيب .. بيب) اذا كانت العلامه ♪ غير ظاهره.
• اذا ضغطت على الزر **(ACL)** او زر عارض المنبه **(ALARM)** اثناء لعب كره القدم، ستنتهي المباراه، لذا لا تلمس هذه الازرار اثناء لعب كره القدم.

ضبط المنبه

١) تأكد ان الساعه مضبوطه على التوقيت المحلى الصحيح. اذا كان التوقيت غير صحيحا، اضبط عارض التوقيت حسب التوقيت المحلى الصحيح. (انظر الصفحه ١٨).
- عندما تضغط على زر عارض التوقيت اثناء لعب لعبه كره القدم سيظهر العارض أرض الملعب ويظهر التوقيت على العارض.

٢) اضغط بلطف على زر عارض المنبه المدموغ بعلامه **(ALARM)** مستعملا أداه مدببه السن وتأكد ان العارض يظهر العلامه (صفر **(0:00)**).

٣) اضغط اولا على الزر ▲ ثم اضبط خانه الساعات وبعدئذ اضغط على الزر ▼ ثم اضبط خانه الدقائق.
- خطوات ضبط المنبه تتشابه مع نفس الخطوات المنوه اليها تحت العنوان الفرعى للخطوه رقم (٢) " ضبط التوقيت ". (انظر الصفحه ١٨).

٤) اضبط المنبه باتباع الخطوات المذكوره أعلاه، بعد ضبط المنبه ستظهر العلامه ♪ على العارض. اضغط على زر عارض التوقيت المدموغ بعلامه **(TIME)** لاعاده ترجيع العارض الى التوقيت الحالى الصحيح.

- نوجه عنايتكم ان الساعة ستشير الى الصباح بعلامة(AM)أو الى المساء بعلامة (PM) الا انها تعمل بنظام ١٢ ساعة الاعتيادى دون تفريق بين الصباح ولا المساء.

ضبط التوقيت

١) اضغط بلطف على الزر المدموغ بعلامة (ACL) مستعملا أداة مدببة الرأس وحينئذ سيظهر على العارض تمام الساعة 12:00 (الثانية عشر) .
- عندما تضغط على الزر المدموغ بعلامة (ACL) سيعاد ضبط التوقيت المحلى وموعد توقيت المنبه وكذا أرقام نتيجة المباراة، وحينئذ سيضبط موعد توقيت المنبه بطريقة اوتوماتيكية على تمام الساعة 12:00 (الثانية عشر) .

٢) اضغط اولا على الزر ▲ ثم اضبط عارض خانة الساعات وبعدئذ اضغط على الزر ▼ ثم اضبط عارض خانة الدقائق .
- اذا ضغطت على الزرين ▲ و ▼ سيتقدم عداد العارض بطريقة سريعة .
- عند ضبط عارض الدقائق لن يتزايد ارقام عارض الساعات حتى لو ابقيت على الزر مضغوطا .

٣) اضبط التوقيت باتباع الخطوات المذكورة أعلاه، بعد ضبط الساعة على التوقيت المحلى الصحيح اضغط على زر عارض التوقيت المدموغ بعلامة (TIME) لانهاء الضبط واظهار التوقيت المحلى على العارض.

ضبط حرس لعبة كرة القدم

١) لضبط حرس لعبة كرة القدم ، اضغط بلطف على الزر (ACL) مستعملا أداة مدببة السن ثم اضغط على زر عارض التوقيت المدموغ بالعلامة (TIME) . اذا ظهرت العلامة ♪ على العارض، سوف يبث حرس لعبة كرة القدم اثناء ممارسة المباريات .

- سيبث حرس مباراة كرة القدم اذا كانت العلامة ♪ ظاهرة على العارض، لذا لاداع الى ضبط حرس لعبة كرة القدم .
- لن يبث حرس لعبة كرة القدم اثناء العرض للعبة .

٢) عند اعادة ضبط حرس لعبة كرة القدم ، اضغط بلطف على زر عارض المنبه المدموغ بعلامة (ALARM) مستعملا اداة مدببه السن ثم اضغط على زر عارض التوقيت المدموغ بعلامة (TIME) ولا تضبط المنبه . لن يبث حرس لعبة كرة القدم اذا كانت العلامة ♪ مطفأة .

- اذا كانت العلامة ♪ مطفأة ، لن يبث حرس لعبة كرة القدم وحينئذ لاداع لاعادة ضبط حرس لعبة كرة القدم مرة ثانية .
- اذا ضغطت على الزر (ACL) أو زر عارض المنبه (ALARM) أثناء لعب كرة القدم ، ستنتهي المباراة قبل استكمالها ، لذا لا تلمس هذه الازرار اثناء اللعب .

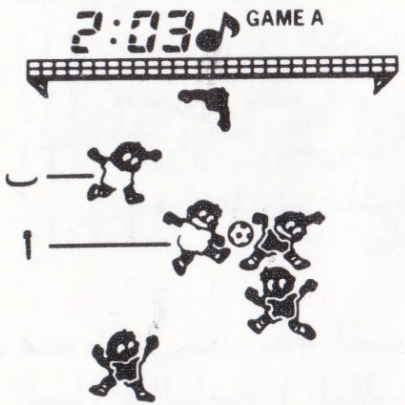
١٢) ستنتهى المباراة بالنتائج التالية وسيظهر على العارض رقم نتيجة المبارة، حسب النحو التالى :
(١) حصل فريق الكمبيوتر على ٣ نقاط.
(٢) حصل فريقك على ٩٩ نقطة.
(٣) الازرار " تحريك (MOVE) " و " امرار الكرة (PASS) " و " قادف الكرة (SHOOT) " لم تصعط عليهم لفترة تصل دقيقتين تقريبا اثناء لعب المباراة.

١٣) عندما تريد بدا لعب مباراة ثانية، يجب عليك إنهاء المباراة الأولى (الحالية) قبل بدأ المبأراة الثانية (التالية).

- ادا لم تستهل لعب المباراة الثانية فى خلال دقيقتين تقريبا من انتهاء المباراة الاولى، سيختفى عارض ارقام نتيجة المباراة ويظهر عارض التوقيت المحلى ودلك بطريقة اوتوماتيكية.
- ادا ضعطت على زر عارض التوقيت المدموع بالعلامة (TIME) اثناء لعب كرة القدم، سيتغير العارض ليظهر حالة العرض للعب كرة القدم. ادا كانت نتيجة المباراة بالارقام عند هده اللحظة هى الرقم الأعلى المفضل، سوف تسجل النتيجة بالارقام فى الداكرة الالكترونيك لوحدة الكمبيوتر.
- ادا ضعطت على الزر (ACL) أو زر عارض المنبه (ALARM) أثناء لعب كرة القدم، ستنتهى المباراة قبل استكمالها، لدا لا تلمس هده الازرار اثناء اللعب.

الحالة التى لا يحور فيها رفس الكرة :

ادا تسلم احد لاعبى فريقك الكرة من زميل له أو ادا لعب بطريقة غير صحيحة (**عدوانية**) وقتما لا يوجد لاعبين او أكثر من لاعبى الفريق المنافس أمامه على الجهه المقابلة لارض الملعب لحظة نزول الكرة على ارض الملعب ، سيصبح هدا الاعب فى وضع لا يحور فيه رفس الكرة ولامسها .



[مثال] ادا امرر اللاعب (أ) الكرة الى اللاعب (ب) ، سيصبح اللاعب (أ) فى وضع لا يحور فيه رفس الكرة ولامسها .

١٠) عند احرار هدفا تنحار الكرة الى الحوائب ويتعير العارض ويبث صوت جرس " بيب " .

- ادا امسك حارس مرمى فريقك بالكرة ، سوف يمررها الى احد لاعبى فريقك ودلك متى تضغط على زر امرار الكرة المدموغ بالعلامة (PASS) .

١١) كلما تحرز هدفا ، تزداد نتيجة المباراة بنقطة واحدة لصالح فريقك . ستجمع وستظهر أرقام نتيجة كل مباراة على العارض الرقمى الى ان يحصل فريق الكمبيوتر على ٣ نقاط.

- سيأخذ لاعبى الفريق المنافس الكرة من لاعبى فريقك باتباع نفس الطرق .
- سيأخذ الكرة اللاعب الذى له الحق فى احتيازها .

٧) لامرار الكرة من لاعب الى لاعب آخر فى فريقك اضغط على زر امرار الكرة المدموع بالعلامة (PASS) .
- لا تستطيع امرار الكرة من لاعب الى آخر من الصورة (1) الى الصورة (2) أو من الصورة (2) الى الصورة (1) .
- اذا انتقلت الكرة بطريقة سريعة بين لاعب فى الفريق المنافس وبين لاعب فى فريقك ، اضغط على زر التحريك المدموع بالعلامة (MOVE) ، ثم واصل اللعب .

٨) عندما يصبح لاعب فى فريقك معه الكرة امام مرمى الفريق المنافس، تستطيع تسجيل أو احراز الهدف بالضغط على زر " قادف الكرة " المدموع بالعلامة (SHOOT) .
- اذا كان لاعبك فى مكان آخر ، لن تتحرك الكرة حتى لو ضغطت على زر قادف الكرة .

٩) اذا كان هناك لاعبا فى وضعٍ لا يجوز فيه رفس الكرة ولامسها ، سيتعير العارض ويصبح لاعبى فريقك فى حالة الدفاع .

- فى كلا الحالات ، لن يصل اللاعبين الى حواف العارض ولا داخل المرمى ولن يتحرك اى لاعب الى مكان يتواجد به لاعب آخر.
- اذا لم يستطيع اللاعب الحائز على الكرة التحرك ، اضغط على زر امرار الكرة المدموغ بالعلامة (PASS) = انظر الصفحة ١٤ .
- وجه عنايه خاصة الى الاختلاف بين (A و (B و (C و (D .

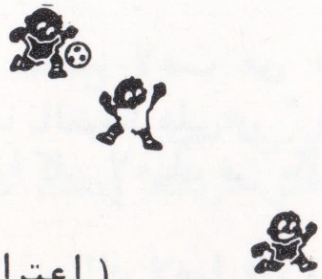
٦) هناك طريقتين لاخذ الكرة من الفريق المنافس، وهما :

(١) خذ الكرة بتحريك لاعبى فريقك بطريقة تعترض خطوط امرار الكرة بين لاعبى الفريق المنافس (اعتراض) .

(إيقاف)

(٢) خذ الكرة بتحريك لاعب فريقك لمواجهة وإيقاف المنافس الحائز على الكرة.

(إيقاف)



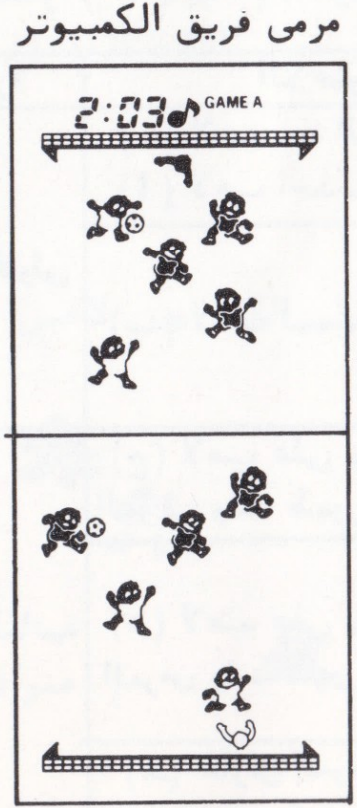
(اعتراض)

٥) عندما تضغط على احد ازرار التحريك (MOVE) **المدموغة** بالعلامات (▲ لاعلى / ▼ لاسفل / ◄ يسارا / ► يمينا) ، سوف يتحرك فريقك كما هو مبين فى الجدول التالى .

الصورة	اللاعبون	الشوط الأول A	الشوط الثاني B
الصورة الاولى	(أ) لاعب معه الكرة (أ) لاعب اخذت منه الكرة	اللاعب يتحرك خطوة واحدة باتجاه الزر الذى ضغطت عليه	
	(ب) لاعب ليست معه الكرة	سيتحرك اللاعبون بلا هدف الى ان تضغط على الزر يتحرك اللاعب خطوة واحدة باتجاه الزر الذى ضغطت عليه	لا يستطيع اللاعب ان يتحرك
الصورة الثانية	(ح) لاعب على يسار حارس المرمى وقت ظهور الصورة الثانية	يتحرك اللاعب خطوة واحدة باتجاه الزر الذى ضغطت عليه	
	(د) لاعب على يمين حارس المرمى وقت ظهور الصورة الثانية	يتحرك اللاعبون خطوة واحدة متى تضغط على الزر ► / او ◄ فقط. سيتحرك اللاعبون بطريقة عشوائية الى ان تضغط على الزر.	لا يستطيع اللاعب ان يتحرك
	(هـ) حارس المرمى	يتحرك اللاعب خطوة واحدة متى تضغط على الزر ► / او الزر ◄ فقط. الا ان اللاعب لن يتحرك اذا كانت معه الكرة.	

٤) كما هو مبين فى الشكل (٥) ، تظهر أرض المباراة على صورتين :
الصورة رقم (١) والصورة رقم (٢) .
الصورة رقم (١) : يظهر مرمى الفريق المنافس ، يتحرك **لاعبو** فريقك للهجوم .
الصورة رقم (٢) : يظهر مرمى لاعبى **فريقك ، ليلعب فريقك** بخطة الدفاع .

- تبدأ المباراة بالصورة رقم (١) . ومتى يتخطى بالكرة احد لاعبى الفريق المنافس خط التماس (الستر) يتغير العارض وتظهر عليه الصورة رقم (٢) .
- عندما يحرز الفريق المنافس هدفا أو اذا تخطى لاعبى فريقك بالكرة خط التماس ، سيتغير العارض الى الصورة رقم (١) .



شكل (٥)

لعب مباراة كرة القدم

١) قبل بدأ المباراة ،اضغط على زر عارض التوقيت المدموغ بالعلامة (TIME) وحينئذ سيظهر على العارض أرض المباراة.

- متى تظهر ارض المباراة أو اذا كنت تريد لعب مباراة ثانية بعد استكمال المباراة الأولى، لا تضغط على الزر المذكور أعلاه.

٢) اضغط على زر < احراز هدف SHOOT > [الشوط الاول]او اضغط على زر < امرار الكرة PASS > [الشوط الثانى]. عندما يعرض الرقم الاعلى **الحالى** تحت عارض مجموع نقاط فريقك وتسمع حرس اداة التنبيه، تبدأ المباراة.

- تختلف سرعة المباراة وحركات اللاعبين فى الشوط الاول والشوط الثانى.
- اذا لم تظهر العلامة (♪) لن يبث حرس اداة التنبيه للمباراة (انظر الصفحة ١٧).

٣) يرتدى لاعبى فريق الكمبيوتر الرى الاسود ويلعبون بطريقه اوتوماتيكية بواسطة الكمبيوتر. ويرتدى لاعبى فريقك الرى **الابيض** ويتحركون متى تضغط على ازرار التحريك .

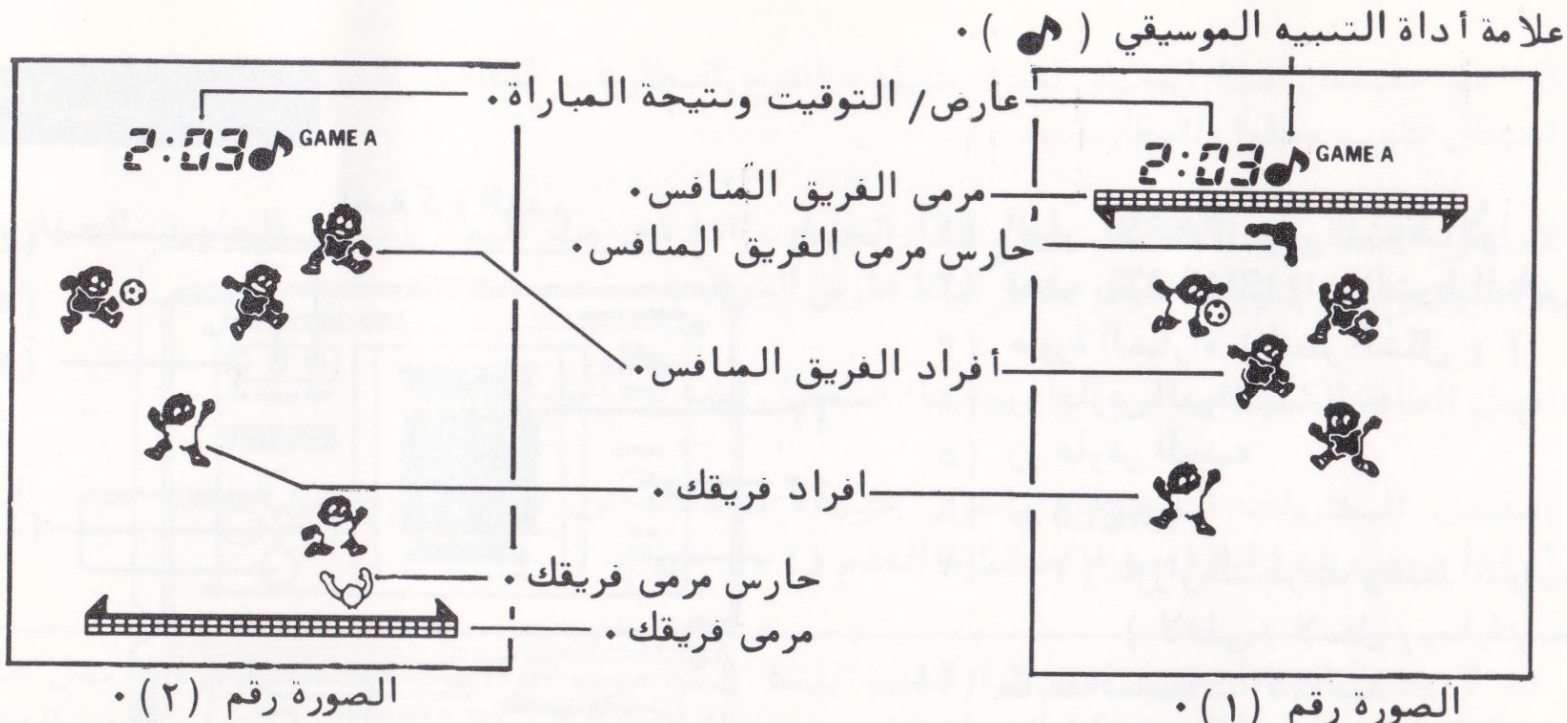
كيفية لعب كرة القدم

مفهوم اللعبة

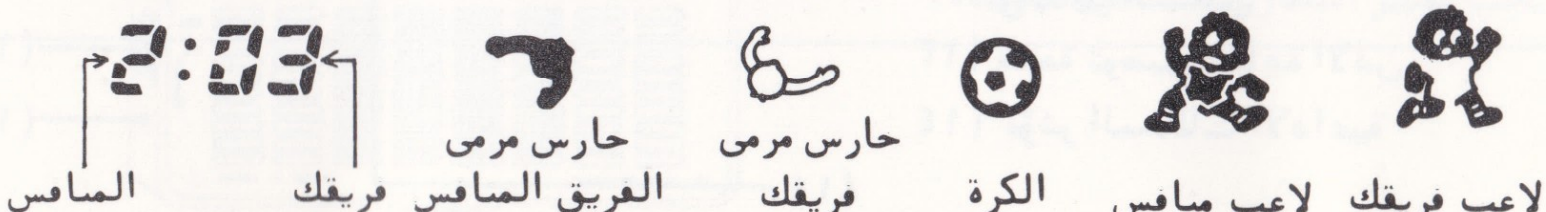
يشمل هدا الحهار على لعبة كرة القدم ليمتعكم بممارسة اللعبة فى الدفاع والهحوم اثناء المباراة العملية. تتألف المباراة من فريقين، فريق الكمبيوتر (الاسود) وفريقك (**الأبيض**). يرتدى **لاعبو** الفريق المنافس الزى الاسود ويلعبون بطريقة اوتوماتيكية بواسطة الكمبيوتر. يرتدى **لاعبو** فريقك الزى **الأبيض** ويلعبون حسب طريقة استعمالك لصوابط وازرار التشغيل.

احعل **لاعبو** فريقك يتحركون نحو مرمى الفريق المنافس بخطوات سريعة وامرالكرة من لاعب الى آخر فى الاوقات الصحيحة.

كم نقطة سوف يسحلها فريقك قبل ان يسحل الفريق المنافس ٣ نقاط؟

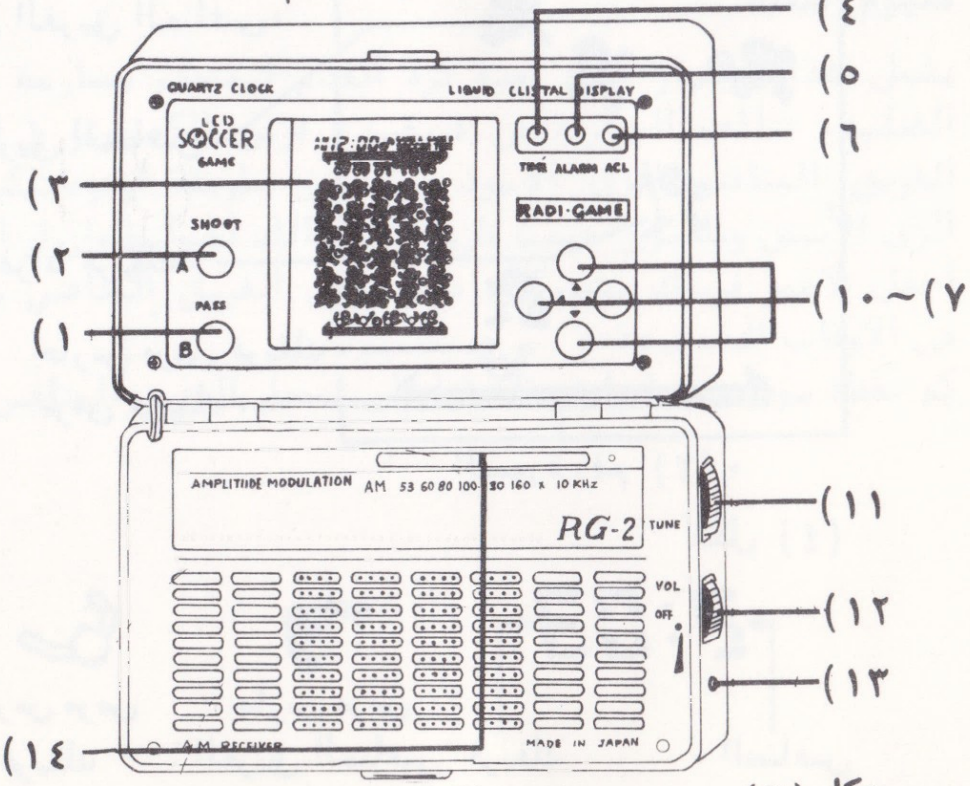

علامة أداة التنبيه الموسيقي (♪) .
عارض/ التوقيت ونتيجة المباراة .
مرمى الفريق المنافس .
حارس مرمى الفريق المنافس .
أفراد الفريق المنافس .
افراد فريقك .
حارس مرمى فريقك .
مرمى فريقك .
2:03 GAME A
الصورة رقم (١) .
الصورة رقم (٢) .

شكل (٤)


2:03
المنافس
فريقك
حارس مرمى الفريق المنافس
حارس مرمى فريقك
الكرة
لاعب منافس
لاعب فريقك

أسماء الضوابط ومهامها

لعبة كرة القدم



شكل (٣)

الراديو

١) امرار (PASS) / رر الشوط الأول
٢) قدف (SHOOT) / رر الشوط الثاني
٣) صورة المباراة (انظر الشكل ٤)
٤) زر عارض التوقيت
٥) زر عارض المنبه
٦) زر (ACL)
٧)~١٠) ازرار التحريك وضبط التوقيت
(لاعلى / لاسفل / يسارا / يمينا)
١١) ضابط المحطات الاداعية
١٢) ضابط حهارة الصوت ومفتاح التشعيل وإيقاف التشعيل
١٣) فتحة توصيل سماعة الادن
١٤) مؤشر المحطات الاداعية

- ادا لم تستعمل هدا الحهار لفترة طويلة، اخرح البطاريات لتفادى تلف احزاءه الداخليه بسبب احتمال تسرب محلول البطاريات.
- لا تخرح البطاريات اثناء استعمال هدا الحهار. ادا اخرحت البطاريات من الحاوية بالحهار عقب تركيبهم وضبط التوقيت سوف يتعير ضبط عارض التوقيت.
- افصل الطاقة الكهربائية عن الراديو اثناء استعمال لعبة كرة القدم.
- استبدل البطاريات المستهلكة باخرى جديدة متحانسة من حيث النوع متى يصعف صوت الراديو أو ادا صعفت شدة انارة صورة لعبة كرة القدم.

قد لا يظهر احيانا صورة لعبة كرة القدم بينما يبث صوت الراديو، وهده الظاهرة لا تدل على عطل بلعبة كرة القدم ولكنها تدل على ضعف الطاقة الكهربائية للبطاريات وفى هده الحالة يحب تعيير البطاريات بأخرى جديدة.

تعليمات الاستعمال بالاسلوب السليم

- حيث ان القوة المعناطيسية لمكبر الصوت شديدة، ابعد دائما شرايط الكاسيت والهوية الشخصية المعنطة والساعات والتداكر أو بطاقة البنك الشخصية وخلافه بعيدا عن الراديو لكيلا تتلفهم معناطيسية مكبر الصوت.

- لا تعرض هدا الجهاز لدرجات حرارة أعلى من ٦٠ درجة مئوية (١٤٠° فهرنهيت) لان خصائص الاجزاء الداخلية قد تتلفها الحرارة المتطرفة.
لا تترك هدا الجهاز لفترة طويلة فى سيارة معرضة لاشعة الشمس ومعلقة النوافد والابواب لكيّلا تتلف كابينة بلاستيك الجهاز ويحدث العجز فى الاداء بالشكل الاصولى.

- لا تستعمل البنزين ولا المحاليل الكيميائية ولا ايه مسحوق كيماوى لتنظيف كابينة هدا الجهاز. امسح سطح الكابينة مستعملا قطعة من القماش الناعم مبللة ومرطبة بالماء مع الصابون الناعم.

- عند الاستماع الى الراديو داخل بناية أو فى قطار أو سيارة، استعمل الراديو بالقرب من النافدة لضمان الاستقبال الاداعي الأفضل. قد يصعب الاستقبال عند الاستعمال فى الانفاق أو خطوط السكك الحديدية داخل الانفاق. لاحظ ان وضع الراديو فوق الأشياء المعدنية يؤثر على جودة الاستقبال ودلك عند الاستماع.

٣) اعد تركيب غطاء جاوية البطاريات تركيبا صحيحا.

ملاحظات هامة: • استبدل البطاريتين المستهلكتين ببطاريتين حديدتين متى تبهت انارة الصورة أو اذا لم يعمل الجهاز بالاداء الصحيح.

• اذا انخفض الصوت اوحدث التشويش بالصوت، استبدل البطاريات المستهلكه على وجه السرعة.

٤) اضغط بلطف على الزر (ACL) مستعملا أداة مدببة الارأس وتأكد ان الصورة مطابقة او مشابهة للصورة المبينة على الصفحة (٧). اذا لم تتشابه الصورة احرج البطاريات ثم اعد تركيبهم مرة ثانية.

• عند الضغط على الزر (ACL) أو حيثما تستبدل البطاريات، اعد ضبط التوقيت والمسبه ونتيجة المباراة.

• لا تترك هذا الجهاز لفترة طويلة بلا ان ترجع الزر (ACL) الى الموضع الاصلى.

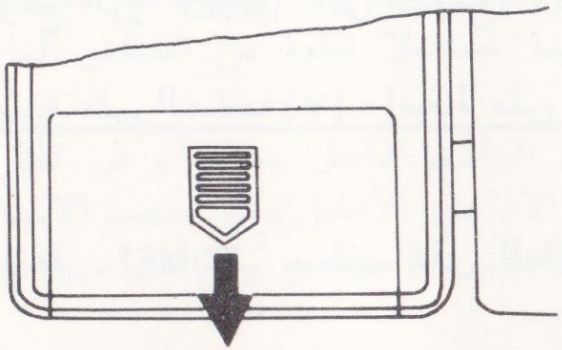
٥) بعد تركيب البطاريات، ستظهر الصورة المبينة على الصفحة (٧). إضغط على زر التوقيت المدموغ بالعلامة (TIME) لمحو الك الصورة.

٦) متى تضغط على زر التوقيت المدموغ بالعلامة (TIME) سيظهر على العارض مباراة كرة القدم على سبيل العرض.

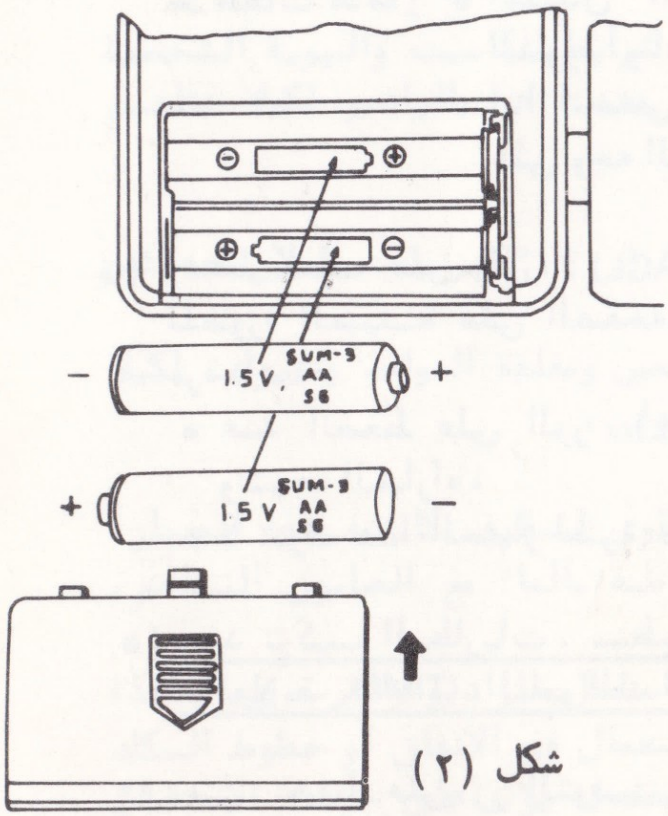
تركيب البطاريات

١) افتح غطاء حاوية البطاريات على اللوحة الخلفية وذلك بتحريك الغطاء فى الاتجاه المبيـن بالسهم فى الشكل (١).

٢) ركب بطاريتين صغيرتين (مقاس AA نوع SUM-3, R6) فى حاوية البطاريات حسب الترتيب الرقمى مع مراعات التركيب الصحيح حسب الاقطاب الموجبة + والسالبة — (انظر الشكل ٢).



شكل (١)



شكل (٢)

المحتويات

تركيب البطاريات ٣
تعليمات الاستعمال بالاسلوب السليم ٥
أسماء الضوابط ومهامها ٧
كيفية لعب كرة القدم ٩
مفهوم اللعبة ٩
لعب مباراة كرة القدم ١٠
ضبط جرس لعبة كرة القدم ١٧
ضبط التوقيت المحلى ١٨
ضبط المنبه ٢٠
الاستماع الى برامج الراديو ٢٢
المواصفات الفنية ٢٤

GENERAL

شركه جنرال اليابانيه

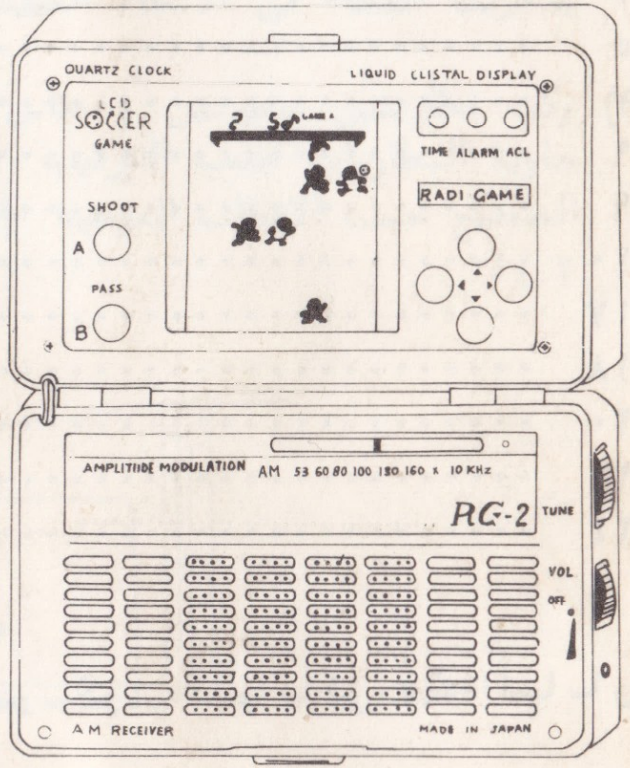
١١١٦ سوناجا ، ناكانسو-كو ، كاواساكى ٢١٣ اليابان

GENERAL
جنـــــرال

Soccer لعبة كرة القدم / ساعة
راديو يستقبل الموجات

كتيب التشغيل

الموديل : آر جي ـ ٢



طبع في اليابان